

## "ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS"

Este deve ser o jogo que tem o título mais comprido de todos os tempos.

Por isso, e para abreviar, passamos a chamá-lo de **"Escape of Robot Monsters"**; fica mais curto e o efeito é o mesmo.

Há alguns anos deixaram de aparecer jogos a três dimensões, do género "KnithLore" ou "Alien".

Houve uma altura em que era moda usar várias perspectivas, desde a isométrica, anisométrica, cavaleira e, em alguns casos como no "Avenger", a perspectiva não é convencional, as paredes vêm-se por cima, mas os bonecos, quando andam, são vistos lateralmente.

"Escape of Robot Monsters" parece marcar o regresso dos jogos tridimensionais que tanto agradam.

É exactamente por esse motivo que este título tem as características dos clássicos: usa a perspectiva isométrica (os eixos coordenados têm igual inclinação em relação ao plano de projecção e os eixos axonométricos formam entre si ângulos iguais), tem muita acção e, como não podia deixar de ser, alguns truques para desvendar.

A história é muito simples, faz-nos lembrar os antigos filmes de ficção científica dos anos 50, mais conhecidos por série B.

Num distante planeta colonial, Planeta X para ser mais preciso, algo está a correr mal.

Os "robots", sem uma razão aparente, revoltaram-se e aprisionaram os colonos humanos que habitavam o planeta.

Os habitantes muito rapidamente foram forçados a trabalhar como escravos nas invenções maquiélicas dos "abre-latas" e, é só uma questão de tempo, serão transformados em "zombies robots" (que destino trágico).

Entre os humanos distingue-se a bela e inteligente professora "Sarah Bellum", cujos conhecimentos científicos podem causar muitos danos se forem usados para o mal.

É óbvio que os "Reptilians" (nome dos mauzões da história), vão forçá-la a fazer más acções, a fabricação de armas mortais e outras sujeiras.

Logo que a revolta foi anunciada, uma equipa de salvamento partiu de seguida para o planeta X.

Nessa nave estão dois comandados espaciais, "Duke" e "Jake" que foram incumbidos de salvar as donzelas em perigo e destruir os maus.

O resto da história não interessa pois, a partir daqui, começa a acção.

O jogo divide-se em várias secções, missões e níveis.

As missões são escolhidas pelo jogador e podem ser simples se optarmos apenas pela destruição dos "robots" ou complicar-se se tivermos que salvar todos os habitantes (incluindo a professora

"Sarah") e destruímos os terminais.

"Escape of Robot Monsters" pode (é aconselhável) ser jogado por dois jogadores: um controla o "Duke" e o outro fica com o "Jake".

A acção é do género do "mata e esfolta", quase tudo que se mexe nos ecrãs é para eliminar, excepto os humanos que se distinguem perfeitamente das restantes criaturas.

Além dos "Reptilians" temos que destruir os terminais e activar certos interruptores que permitem-nos o acesso a certas áreas.

No último andar costuma estar o teletransportador que é a única saída do nível.

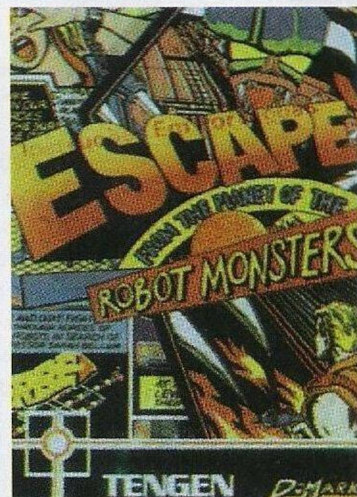
Tecnicamente o jogo não traz nenhuma novidade, e uma espécie de "Gauntlet" com o "Quazatron" a mistura.

Os gráficos são bons e detalhados, experimentem cair nos precipícios, o boneco fica numa posição muito interessante.

A "Domark" e a "Tengen" tem-nos habituada a jogos de acção bastante razoáveis, porém, ainda continuam com o insuportável sistema de carregamento.

Cada nível é carregado à parte (no Spectrum) o que, por vezes, se torna muito incómodo.

Mesmo assim não deixem de experimentar esta novidade, tem muitos tiros, donzelas em perigo, energia para apanhar e muito mais.



"Escape..." está disponível em inúmeras versões, mas a do IBM PC pode tardar mais do que as outras.

Nome: **"Escape ... Robot Monsters"**

Género: **Acção**

Gráficos: **80%**

Dificuldade: **75%**

Som: **55%**

Apreciação Global: **A Comprar**

Computadores: **Spectrum, C 64, Amiga, ST, PC**

## PRÓXIMAS

Nesta edição queremos destacar somente três títulos, dois deles já são bastante conhecidos.

"Last Ninja 2" fez sucesso nos computadores de 8 "bits" há poucos anos atrás mas somente agora está disponível para o Amiga. Mas nem mesmo assim valeu a espera.

Os gráficos estão para o quadrado e as cores uma mistura sem gosto, prefiro a versão do Spectrum.

"Teenage Mutant Hero Turt-

les" dispensa de qualquer publicidade, nos E.U.A. o filme destes heróis bate recordes de bilheteira.

O jogo destas tartarugas lutadoras já anda no Amiga, mas quem não tiver mais do que uma "drive" pode esquecer, pois este título está sempre a ler ficheiros alternados das duas disquetes.

Tem muita acção e é variado mas se não fosse o problema das disquetes era melhor.

Para o fim fica o melhor **"B.S.S. Jane Seymour"** (não tem nada

relacionado com a atriz) que se apresenta como uma versão do "Dungeon Master".

O nosso objectivo é tornar operacional a nave, mas a bordo desta encontramos os mais esquisitos tripulantes, resultados de experiências científicas.

Na próxima semana voltamos com mais novidades.





# SECÇÃO DO LEITOR 62

Começemos com o **Luis Miguel** que enviou-nos duas questões: o "Sim City" e o "Kick off 2" tem versões para o Spectrum?

Nas revistas, costumam ser publicados anúncios a jogos com as respectivas versões disponíveis, nessas listas, o "Kick Off 2" tem uma versão no Spectrum, mas ainda não foi publicada.

Em relação ao "Sim City", o caso é mais complicado. Já vimos a versão do Amiga e do PC, em princípio este título só foi elaborado para os computadores de 16 bits.

Mas, há rumores que dizem estar a ser feita uma versão para o Spectrum, talvez seja verdade pois as firmas francesas (responsáveis pelo jogo em questão) têm-se aplicado em apresentar versões para ele. Em ambas as situações só há um remédio, esperar para ver o que acontece.

O mesmo leitor gostava de saber quais os melhores jogos de futebol.

O clássico "Match Day" durante anos e anos deliciou inúmeros adeptos do desporto rei, mas já está ultrapassado, a sua sequela "Match Day 2" é considerado por muitos jogadores, o melhor e o mais completo, mas a acção é vista de lado.

Agora a moda em futebol é a utilização da vista aérea, ou seja, o jogo é visto por cima. Nesta especialidade o Spectrum não tem sido muito feliz, mas o "Emilio Butragueno" é o mais bem sucedido.

No Amiga esta questão não é tão difícil de responder, pois o "Kick Off 2" é o melhor em tudo; na velocidade, no grau de realidade, complexidade, enfim, melhor do que isto é quase impossível.

Passemos para a **Silvia Cristina** que pretende trocar jogos por correspondência com possuidores do MSX 32 K.

A Cristina pede ainda ajudas para o "Lazy Jones", "Yie Ar Kung Fu", "Alien Syndrome" e "Rambo". Os primeiros três não consegue carregá-los (o problema deve ser das cassetes) e no último pretende obter vidas infinitas.

Para a troca de jogos podem escrever para: Rua da Independência Colonial, Lote 2546-A, Quinta do Conde-3, 2830 Barreiro, ou telefonar para o 2018126

O **João Farias** está interessado em comprar por um preço razoável, um monitor e uma impressora para o Spectrum 48 K.

Se algum leitor pensar em ven-

der este tipo de material pode contactar o João pela morada: Rua Cecília Meireles, 13 7-Esq., 1500 Lisboa (telefones: 783913, 4749693, 334641).

O **Alexandre Figueiras** e um amigo seu, fizeram há pouco tempo um clube dedicado aos possuidores do Spectrum 48/128 K, Timex 2048/2068.

Por enquanto ainda não conseguiram nenhum sócio (isso vai mal!) mas contam com o apoio de leitores para conseguir mais membros.

O nome do clube intitula-se "MicroSoftware" (podiam ser mais originais) e eis o endereço: Av. S. João de Deus 43, 2-Esq. 8500 Portimão.

Esta edição está repleta de clubes, por isso mesmo passamos a publicar mais duas moradas.

O "House Games" está a comemorar o seu 4º aniversário e para celebrar esta data, todos os sócios que se inscreverem numa data limite tem direito a certas regalias.

As actividades desta associação são bastante variadas: troca de programas, produção de revistas (fanzines), concursos de jogos e programação...

Os interessados podem remeter as suas cartas para Herlander Simão Mendes, Rua 5 de Outubro, 107, 7600 Aljustrel.

A "C.P.A." - "Computer Programmers Association", (não sei por escolhem nomes em inglês, em português o efeito é o mesmo) é uma tentativa de reunir interessados da programação para trocarem ideias e técnicas de programação.

Assim, por intermédio desta associação, podem ser discutidos inúmeros temas que preocupam os jovens programadores e colaborar para uma única finalidade, a produção de "software" português.

É importante todos os interessados pela programação inscreverem-se na "C.P.A." (concordamos perfeitamente), eis a morada: C.P.A., Rua Aquilino Ribeiro, Lt. 23, 2º Dto, Serra das Minas, 2735 Cacém.

Para o fim deixamos a carta enviada pelo **Pedro e Zé Pedro** que pretendem trocar jogos e ideias com outros leitores, para tal podem telefonar para o (089) 25428 ou (089) 27604.

Esta semana nenhum leitor nos enviou um programa mas pode ser que na próxima edição recebamos algum (estamos a contar com o vosso apoio).

# "POKES E DICAS"

Abrimos esta secção com algumas dicas e truques para o Commodore Amiga enviados pelo **Luis Teixeira**.

"**Stormlord**" - Enquanto o jogo decorre, se premirmos a tecla "C" ficamos com vidas infinitas, se carregarmos na barra de espaço seguido de "L" saltamos de nível.

"**Rock'n'Roll**" - Quando o jogo pergunta pelo nosso nome introduzimos "RAINBOW ARTS", quando começarmos a jogar premimos F10 para passar de nível.

"**Fighter Bomber**" - Do mesmo modo que foi descrito anteriormente, introduzimos "BUCKAROO" para termos acesso a uma série de ícones, seguido da tecla "O" (só depois de termos introduzido o nome).

Passemos de imediato para a nossa novela, a solução do "**Operation Stealth**".

Tínhamos ficado encravados numa gruta depois de termos apanhado uma caixa pequena que estava dentro da mala (guardada num cofre do banco).

Os agentes soviéticos atam-nos a uma rocha e explodem com a única saída, aparentemente não há solução possível mas um agente como o "Jonh Glames" não se deixa intimidar tão facilmente.

Se examinarmos bem a área em nosso redor vemos que o computador reconhece alguns objectos, como as pedras e o chão ("ground"), ao operarmos o chão, reparamos que veio à superfície um pedaço de metal. O metal deve ser suficientemente forte para cortar as cordas que seguram-nos, por isso usamos as cordas no pedaço de metal. Agora sim, estamos soltos, mas mesmo assim a situação não melhorou muito, ainda continuamos presos neste buraco, voltamos a operar o chão (no mesmo local anterior) para investigar o que era aquele pedaço de metal. Estamos com muita sorte, pois achamos uma picareta, se tentarmos usá-la no monte de pedras que está a bloquear a saída, o efeito é o mesmo.

Se aquela saída não é a correcta então o que devemos fazer?

Dirijimos a rocha que está acima do local da picareta (onde estávamos amarrados) e operamos a picareta, ficamos surpreendidos ao vermos que está-se a abrir uma passagem. Voltamos a repetir a operação até a passagem estar completamente aberta (é preciso operar três vezes), ao entrarmos na passagem deparamo-nos com uma situação nova. É precisamente neste ponto que acção começa. Temos que conduzir o nosso personagem por caminhos subterrâneos, mas é preciso ter cuidado pois não conseguimos sustentar a respiração por muito tempo.

Se conseguirmos conduzir o herói pelos subterrâneos (são três ecrãs) saímos no ancoradouro, no mesmo sítio da florista. Depois deste banho pouco apetecido vamos até à praia (fica por baixo do hotel), descemos as escadas e usamos o dinheiro no vendedor que está sentado na areia.

O homem dar-nos-á em troca uma bracelete, a seguir vamos até ao hotel. Dentro deste edifício subimos ao terceiro andar pelas escadas, pois se formos de elevador a senhora encarregada da limpeza bloqueia-nos a passagem, neste andar dirijimo-nos à última porta da direita. Abrimo-la e ao entrarmos, uma bela rapariga aponta-nos uma pistola, a seguir vem um enorme diálogo com algumas cenas animadas, é neste ponto da história que entra Otto, o responsável por muita confusão.

Quando damos conta, estamos num barco com a "Miss Paragua" (a tal rapariga) prestes a ser lançados ao mar.

Activamos a bracelete (com o "operate" ou se isso não resultar tentem usá-la no "John") até aparecer no ecrã uma mensagem a dizer que colocamos a bracelete muito discretamente.

Passado um bocado atiram-nos ao mar e a Miss Paragua fazem o mesmo, assim que tivermos acesso aos verbos activamos a bracelete para livramo-nos das cordas. Muito rapidamente operamos as cordas que estão a segurar a rapariga, esta acção requer velocidade e precisão, se perdermos muito tempo não conseguimos atingir a superfície. Se conseguirmos ... na próxima semana continuamos com a saga do destemido herói.

Ainda temos tempo para publicar algum material (para o Spectrum) enviado pelos leitores **Luis Teixeira**, "**House Games**" e **Nelson**.

"**Toi Acid Game**" - Códigos: 2 nível 317, 3 nível 124, 4 nível 300 (ou 500)

"**Maze Mania**" - Poke 23490,0: Poke 23495,0

"**Advanced Pinball Simulator**" - Poke 34846,201

"**Batman 3**" - Durante o jogo premir em "I", "K", "M" e "C" para passar de nível

"**Score 3020**" - Poke 41445,0: Poke 44981,0: Poke 46933,0

"**GI Hero**" - Poke 50816,101

"**Forgotten World**" - Poke 30226,0: Poke 37552,0

"**Tusker**" - Poke 38630,0

"**James Bond Live & Let Die**" - Poke 27261,201